

Construindo personagens e lugares nos Jogos de Interpretação de Papéis

Ana Leticia de Fiori (USP)

Resumo

Entre jogo, narrativa oral e teatro, jogos de interpretação de papéis são a exploração coletiva de lugares e eus imaginários. A análise trança antropologia da performance e teatro pós-dramático para entender como cenários e personagens são habitados pelos jogadores, simultaneamente atores, jogadores, narradores e espectadores. Estes múltiplos planos de presença e representação justapostos, palcos e lugares físicos e virtuais, unem jogadores e ficção em formas subjuntivas de sociabilidade, percepção e sentidos. O fluxo conecta memórias, aspirações e referências dos jogadores ao “cenário de jogo” estabelecido pelos manuais e livros, bem como à trama proposta pelo mestre de jogo. Por meio da interpretação e rememoração, um histórico de pertencimento é tecido. Os cenários criados pela narrativa coletiva são transformados pelo curso dos eventos decidido pelas escolhas dos jogadores, as regras do jogo, os resultados dos dados e as mediações do mestre de jogo.

Palavras-chave: jogo, narrativa, performance, personagem

Abstract

Between game, oral narratives and theatre, RPGs are a collective exploration of imagined places and selves. Braiding anthropology of performance and post-dramatic theatre to understand how settings and characters are inhabited by gamers, simultaneously actors, players, storytellers and spectators. The several juxtaposed planes of presence and representation, physical and virtual stages and places, binds players and fiction in subjunctive forms of sociality, perceptions and senses. The flow connects gamers' memories, aspirations and references to the “game setting” books and manuals, and the plot proposed by the game master. Through roleplaying and recollecting, a common background of belongingness is threaded. The scenarios created by collective narrative are transformed by the course of events decided by the choices of the players, the game rules, the dice results and the game master mediations.

Key-words: game, narrative, performance, character.

¹ Este artigo é uma expansão da comunicação oral “Wayfares of imagination, planescape of performance. The making of selves and places among roleplaying gamers”, apresentada no painel *Engaging space, performing place: ‘making place’ through expressive practice* do 10º encontro da Société Internationale d’Ethnologie et de Folklore, SIEF, realizado em Lisboa em abril de 2011.

Nesse artigo¹, proponho uma aproximação entre a antropologia da performance e a discussão do teatro pós-dramático para analisar a construção performática de personagens e lugares nos Jogos de Interpretação de Papéis (Roleplaying Games, ou RPGs, como são popularmente conhecidos). Começo apresentando, a partir de narrativas de campo, a dinâmica de construção dos personagens e o início de uma sessão de jogo. Discuto, em seguida, as modulações entre ficção e realidade a partir das passagens entre o *off game* e a subjuntividade do *on game*. Por fim, teço algumas considerações sobre a criação de cenários imaginários, que são construídos e delimitados pela exploração da ficção coletiva dos jogos de RPG.

Para introduzir leitores e leitoras, começo com uma breve narrativa, extraída de uma pesquisa de campo etnográfica com jogadores e jogadoras de RPG em São Paulo, entre 2004 e 2006. Os grupos com os quais realizei observação participante reuniam-se semanalmente no Centro Cultural São Paulo ou na casa de um dos jogadores para passar as tardes dos fins de semana jogando RPG. Em um dos grupos, o papel de mestre do jogo normalmente cabia a um rapaz apelidado Dino, que exercia também um certo papel de liderança no grupo de jogo, convocando os outros jogadores para os jogos, sugerindo temas de aventuras e mediando pequenas rusgas cotidianas. Um dia, pedi a Dino uma ficha de personagem em branco. Ele abriu a gaveta de seu guarda-roupas e tirou de lá uma enorme pasta, lotada de papéis, quase se despedaçando. Enquanto folheava suas seções, sem encontrar uma única ficha que não fora preenchida diversas vezes com atributos e descrições de personagens, Dino começou a tirar algumas velhas fichas, contando para o círculo de jogadores histórias sobre os personagens representados naquelas fichas, e sobre os jogadores que os haviam interpretado. Os outros jogadores, sentados em um círculo, contribuíam com as histórias contadas, acrescentando detalhes, rindo e sentindo falta de velhos jogos. Surgiam pedidos para que Dino reiniciasse alguma das campanhas de jogo antigas, talvez reunindo antigas constelações do grupo de jogo, de modo que os aventureiros pudessem prosseguir em suas missões através de lugares imaginários. A velha pasta era então uma espécie de baú, cheia de fios de memórias, algumas entretecidas em tramas comuns e outras apenas coexistindo no arquivo de seres performatizados, lugares habitados e histórias vividas em conjunto pelo grupo.

De acordo com seu mito de origem, os role-playing games (RPGs) ou Jogos de Interpretação de Papéis foram criados nos Estados Unidos na década de 1970, quando alguns fãs de jogos de simulação de batalhas decidiram mudar o foco de seus exércitos para os desafios de um único herói (ou um pequeno grupo de heróis individualizados) enfrentando uma série de perigos através de uma masmorra cheia de criaturas, armadilhas e

tesouros fabulosos a serem descobertos (cf. MACKAY, 2001). Com esta mudança, o papel dos jogadores e jogadoras se tornou diferenciado, introduzindo os conceitos de *personagem de jogador*, com atributos e habilidades definidos a partir de um sistema de regras e a de *mestre do jogo*, que descreve e controla o cenário do jogo, e seus outros habitantes – personagens não-jogadores –, enquanto propõe uma trama para a aventura, na qual jogadores e jogadoras deverão tomar decisões e agir oralmente como seus personagens. Ao longo de cerca de quarenta anos, uma miríade de RPGs foram criados e publicados ao redor do mundo, abrangendo toda sorte de cenários, gêneros temáticos e sistemas de regras. Tornaram-se também um *locus* interessante para discutir pontos de contato entre a antropologia e a performance.

Um ponto de partida para esta discussão é o clássico ensaio de Marcel Mauss sobre a noção de pessoa como categoria do espírito humano. É possível aproximar a análise maussiana sobre máscaras em diferentes sociedades, que transmitem nomes, atribuições e papéis na estrutura social para seus usuários, da ficha de personagem, que expressa sua existência em um mundo imaginário, sendo o ponto nodal entre as facetas de jogo, narrativa oral e performance de um RPG. A ficha de personagem é, costumeiramente, um formulário padronizado de papel para descrição do Personagem de Jogador, diferente em cada RPG. Por meio da performance, a ficha se transforma em uma referência para a interação entre os jogadores e o mestre de jogo, permitindo que eles se reconheçam enquanto “outros” ao adentrarem no universo do jogo. A ficha também fornece uma base comparativa para as habilidades dos personagens, de modo que o mestre do jogo possa determinar o resultado de ações mais desafiadoras – frequentemente por meio da comparação do valor quantitativo da habilidade do personagem com o resultado de um lance de dados – tais como escalar uma encosta íngreme, invadir um sistema de computadores ou golpear um oponente. Em resumo, a ficha de personagem dá agência ao jogador, permitindo que ele habite e seja reconhecido no mundo imaginário tecido pela narrativa coletiva.

Jogos de RPG são, assim, baseados em ações – ou melhor, ações costuradas em contexto – e suas consequências, expressas em um diálogo que envolve diferentes planos de enunciação entre jogadores, jogadoras, personagens e mestre. Estas consequências se desdobram em uma história contínua, que pode ser estendida em muitas sessões de jogo, de modo que a ficha de personagem corporifica também as experiências vividas pelos personagens ao longo do tempo, registrando suas habilidades e conhecimento crescentes, seus equipamentos e pertences, seus ferimentos e perdas. Fichas e personagens possuem também uma existência razoavelmente independente. Algumas vezes, as fichas são completamente apagadas para que o formulário

possa ser o suporte da construção de um novo personagem, e a existência do antigo personagem perdura apenas na memória dos jogadores. Alguns personagens, por outro lado, sobrevivem em uma sequência de fichas, novas e atualizadas, até mesmo migrando para outras histórias, universos e sistemas de regras.

A construção de um personagem de RPG é assim um processo contínuo ao longo das sessões de jogo, e é sobretudo um esforço coletivo. Cada jogo começa com alguma definição dos personagens a serem performatizados pelos jogadores – sejam eles criados, retomados de sessões anteriores ou pré-concebidos por algum material de apoio. A criação e designação dos personagens, a rememoração coletiva das sessões anteriores, e/ou a primeira descrição oferecida pelo mestre do ambiente no qual os personagens se encontram operam como um rito disjuntivo, similar a um drama social de Victor Turner (VICTOR TURNER, 1982) ou aos rituais de separação de Van Gennep (VAN GENNEP, 1909), pois atraem a atenção dos jogadores e jogadoras dos eventos cotidianos e despem seus “eus” regulares, criando uma *communitas* inicial, sem identidades predeterminadas. Um jogador ou jogadora pode definir as características iniciais de seu personagem na ficha de personagem por conta própria, em conjunto com os outros jogadores e jogadoras ou mesmo deixar a tarefa para o mestre de jogo. De todo modo, isto exige algumas decisões conceituais sobre o personagem no contexto do jogo. Evoco aqui outro momento etnográfico para ilustrar este ponto.

Uma vez, o grupo de jogo estava reunido no Centro Cultural São Paulo, local tradicional de encontro entre jogadores e jogadoras de RPG. Dino anunciou que ele começaria a masterar um jogo de *Lobisomem, o Apocalipse*. Os jogadores e jogadoras foram instruídos a criarem personagens de acordo com as regras específicas desse jogo e, além disso, seus personagens deveriam ser estudantes comuns de escolas públicas ou privadas em Nova Iorque. Por conhecerem previamente tanto o sistema de regras quanto este cenário, os experientes jogadores e jogadoras deduziram que o jogo teria uma atmosfera de suspense. Sabiam também que provavelmente seus personagens teriam vivido vidas comuns até então, mas provavelmente experimentariam em breve sua primeira transformação em lobisomens, e passariam a pertencer a um dos diferentes clãs de parentesco (que fornecem um conjunto de poderes e inserções na sociedade dos lobisomens) constantes no manual do jogo. Assim, no processo de criação de personagens era possível acessar um repertório sobre Nova Iorque, que nenhum dos jogadores e jogadoras de fato conhecia; sobre escolas norte-americanas e seus dramas de conflito por *status*, tal como incansavelmente retratada em filmes, seriados e histórias em quadrinhos; e da gama de clãs de lobisomens, com sua própria organização social, objetivos e lugares

na sociedade sobrenatural, descrita na versão fictícia sombria de nosso mundo denominada *O Mundo das Trevas*. Criaram-se como personagens oriundos da escola pública um jovem skatista negro, um *latino* “filhinho da mamãe”, uma garota que sofria *bullying* e um jovem esportista. Os jogadores que optaram por personagens da escola particular criaram um jovem gótico, um roqueiro pacato e dois jovens esportistas – um quarterback e um praticante de luta greco-romana. Durante o preenchimento da ficha de personagens, estereótipos comuns de narrativas sobre o colégio eram enumerados, estabelecendo um horizonte narrativo para as escolhas; planejava-se coletivamente um equilíbrio de personagens com aptidões físicas, sociais e mentais, de modo a criar um grupo de personagens balanceado e versátil, pronto para os desafios que o mestre apresentaria. Quando o jogo se iniciou, o mestre Dino começou a narração inserindo cada personagem em seu contexto familiar, criando assim um histórico para os personagens dessa narrativa compartilhada.

A performance exagerada realizada pelos jogadores e jogadoras, de sotaques e maneirismos, tem o potencial de ir além de uma mera representação da “personalidade” dos personagens, frequentemente emergindo como um comentário brechtiano sobre – nesse caso, entre outras coisas – as percepções em circulação sobre marcadores sociais da diferença e desigualdades nas sociedades brasileira e norte-americana, em especial nos sistemas educacionais. Tem o caráter de um gesto, que interrompe a ação e ordena experimentalmente elementos extraídos da realidade, interrompendo e representando o fluxo real da vida em uma experiência de assombro (BENJAMIN, 1939, p. 80-89). Judith Butler (BUTLER, 1999) reconheceria um traço parodístico em boa parte das performances dos jogadores e jogadoras, desnaturalizando conformações corporais e *habitus*. Não cabe, porém, superestimar o potencial de despertar político em um jogo de RPG, que pode igualmente servir para a reiteração de estereótipos e todo tipo de violência simbólica (BOURDIEU, 1989).

No exemplo acima, tratava-se do jogo inaugural com estes personagens, não havia rememoração de sessões prévias de jogo, e o mundo fictício era explorado conforme os personagens começavam a ser vagarosamente introduzidos uns aos outros. Seus históricos e personalidades consumiriam algum tempo de jogo até que os personagens encontrassem razões suficientes para se unirem como um grupo, enquanto jogadores e jogadoras testam os limites da verossimilhança em nome da jogabilidade. Em algumas tramas de jogo, não se pressupõe que os personagens de jogador se unam, e a narrativa é movida pelo próprio conflito entre os personagens.

Por meio das ações dos personagens, representadas ou declaradas ao mestre de jogo, lugares e formas de ser são explorados conjuntamente. Por ser um jogo de narrativas orais, as

escolhas e representação de papéis dos jogadores e jogadoras, seu agir e seu atuar, são expressos em um ato de fala performativo, no modo subjuntivo do *on game*, em enunciados que vão do discurso indireto (“meu personagem entra na caverna cautelosamente, utilizando sua habilidade de enxergar no escuro e sussurrando para seus companheiros”) ao direto (“Aponto a flecha para o bando e grito: ‘Rendam-se!’”), de modo a operar com mais força a propriedade mimética do jogo de interpretação da papéis.

É a faculdade mimética que também permite instantes nos quais semelhanças são percebidas entre as mãos que lançam os dados, calculando *off game* as probabilidades de sucesso de uma ação; e as habilidades desafiadas de um personagem, tentando atingir um objetivo *on game*. *On* e *off game* traçam as linhas marginais entre vida e ficção, ou para usar as palavras de Richard Schechner (SCHECHNER, 1985), entre os dois reinos da experiência: o mundo da existência contingente como objetos e pessoas comuns e o mundo da existência transcendente como dispositivos mágicos, deus, demônios, personagens. Cruzar as fronteiras de *on* e *off game*, entrando e saindo de seus personagens e cenas de jogo, exercita a percepção da comunicação e das trocas estabelecidas entre jogadores, jogadoras e seus personagens, uma experiência que se completa na performance (TURNER, 1982, p. 14). Os pontos de experiência, recebidos ao final dos jogos pelos personagens para melhorar suas habilidades, operam como um modo de representar seu processo de aprendizado durante os jogos. Pontos são também conferidos para personagens de jogadores que foram mais bem interpretados, produzindo cenas memoráveis ou trazendo diversão ao grupo de jogo, durante a fase de balanço e avaliação das performances (SCHECHNER, 1985).

Quando *on game*, jogadores e jogadoras estão presentes no mundo imaginário e em seus eventos, podendo senti-los e reagir a eles por meio da ficha de personagem, uma máscara que é colocada mais em suas imaginações do que sobre seus rostos e corpos. Esboçando um paralelo com a discussão de Schechner acerca do teatro Nô, a máscara dos jogos de RPG enfatiza a tensão dialética entre “o que é visto pela mente” e “o que é visto pelos olhos”, em uma performance “na qual a transformação da consciência não é apenas intencionalmente incompleta mas também revelada como tal ao espectador” (SCHECHNER, 1985, p. 8-9). Ficção e fricção trabalham juntas. A mente é guiada pelas palavras e gestos do mestre de jogo, descrevendo e narrando, bem como representando simultaneamente diferentes papéis. A posição de mestre também confere o poder, algo demiúrgico, de determinar resultados dos lances, em um julgamento que se baseia nas regras do jogo e em seu planejamento prévio da aventura ora em curso. Ele ou ela deve dirigir, até certo ponto,

os jogadores e jogadoras. Este modo narrativo e descritivo de seguir uma história é uma característica epicizante dos jogos de RPG, e libera a história de um cenário e tempo limitados, permitindo efeitos de montagem, *flashbacks* e *slow motions*.

Muitos grupos de jogo tendem a acolher novatos e a considerar que o melhor modo de transmitir o conhecimento de um RPG é a prática, jogando e sendo instruído sobre regras e ambientação pelo resto do grupo durante a performance. Para poder explorar a fundo as possibilidades da ficha de personagem e utilizar apropriadamente esta máscara, o jogador ou jogadora deve ser iniciado no vocabulário, mecanismos e opções do sistema de regras usado por aquele determinado RPG. Jogadores e jogadoras devem também ensinar a si mesmos a pensar e escolher “como se” fossem este outro ser, envolvido na situação descrita pelo mestre de jogo, cercado de outros seres, representados pelos outros jogadores e jogadoras. Richard Schechner define isso como uma consciência performativa, cheia de alternativas e potencialidade. Jogadores, jogadoras e mestre de jogo entram em um modo subjuntivo e, ao tornarem-se outros, não deixam de ser eles mesmos, mas expressam múltiplos *selves* em tensão, mostrando camadas de seus *selves* cotidianos como uma parte fundamental de sua performance. Como Schechner coloca, eles são “não-eu” e “não-não-eu” (SCHECHNER, 1985, p. 4-9).

Durante esta situação de co-presença, jogadores e jogadoras são vistos, ouvidos e sentidos uns pelos outros. Seguindo a análise pós-dramática de Hans-Thies Lehmann, esta pode ser chamada de uma situação teatral, ou seja, um contexto real no qual a vida cotidiana se interconecta com a vida organizada esteticamente. Isto significa que há ali um espaço e tempo de vida compartilhados no qual atores e espectadores se encontram face a face, e a emissão e recepção de signos ocorre simultaneamente. O texto assim emergente não é um texto dramático, pois a língua não é apenas um discurso figurativo, mas adquire uma teatralidade autônoma, feita de muitas superfícies linguísticas. Não há a necessidade de uma totalidade cognitiva e narrativa, nem um palco (mesmo um palco imaginário) como um *cosmos fictio*, significando e representando o mundo, e trazendo espectadores para dentro de uma ilusão. Jogos de RPG podem compreender incongruências, lacunas, elementos que aparecem e desaparecem subitamente, sem perder seu poder de entreter e de produzir uma história ficcional comum.

Seguindo a definição de jogo de Johann Huizinga, é possível definir os RPGs como uma atividade que acontece dentro de certos limites espaciais e temporais, seguindo uma ordem determinada e um conjunto de regras livremente aceitas. Como um jogo, está para além de preocupações de necessidade ou utilidade material. É desenvolvido em um ambiente de entusiasmo e pode adquirir aspectos festivos, de acordo com a ocasião.

A ação é atrelada a um sentimento de excitação e tensão, seguidas por um estado de prazer e distensão (HUIZINGA, 1939, p. 147). Como eu afirmei anteriormente que o RPG não tem limites, é preciso discutir o que significam estes “limites espaciais e temporais”. Pode-se começar com o palco imaginário de um jogo de RPG: a ambientação ou cenário do jogo.

Em seu caminho “do jogo ao teatro”, foi escrita, ilustrada e publicada uma multiplicidade de cenários de jogo, *cosmos fictio* para as aventuras a serem desenvolvidas e jogadas. Estes cenários oferecem recursos para outros aspectos de jogo que não as batalhas compreendidas nos *war games*, e são largamente consumidos por muitos jogadores e jogadoras, oferecendo panos de fundo e ganchos para todo tipo de aventuras. Alguns jogos são situados em cenários populares, como a Terra Média de *O Senhor dos Anéis* ou a distante galáxia de *Guerra nas Estrelas*. Estes são o que Daniel Mackay chama de ambientes imaginários de entretenimento (MACKAY, 2001), e são adaptados para propósitos de jogo. Cenários e ambientações de jogo são descritos principalmente em manuais e suplementos de RPG, que se parecem com verdadeiras etnografias clássicas dos mundos fantásticos, apresentando seus aspectos geográficos, históricos, ecológicos, políticos, culturais e econômicos, bem como fornecendo dados e estatísticas que conectam tais descrições ao sistema de regras do jogo. É possível entender estas regras como um modelo interpretativo sobre a realidade, as estruturas e funções do jogo, análogo a um modelo teórico antropológico. Não obstante, na prática estes livros são apenas matéria prima para o processo vivo de bricolagem do jogo.

Além do fato de que o nível de detalhes desses manuais é bastante variável, é prerrogativa do mestre de jogo mudar e selecionar naquele material o que será verdadeiro e relevante durante uma sessão de jogo, podendo optar por ignorar regras e fatos presentes nos manuais. Como o mestre está propondo uma forma autoral de interagir com o cenário, parte de sua tarefa é esta montagem. Assim, cenários de RPG são uma entidade em crescimento, mutável e suscetível a intervenções demiúrgicas do mestre de jogo. Os jogadores também têm seu papel no processo de construção do mundo, podendo pesquisar em diferentes fontes elementos para a composição do histórico de seus personagens, que podem irromper durante o jogo; e por meio dos caminhos que escolhem seguir e perceber no diálogo com o mestre de jogo, que deve acrescentar detalhes à sua descrição conforme jogadores perguntam e personagens agem. O mundo nasce conforme é explorado ou, nas palavras de Tim Ingold, “as coisas de que a história nos conta, por assim dizer, não tanto existem como acontecem; cada momento é uma atividade em curso” (INGOLD, 2007, p. 90). Este enriquecimento dos cenários de jogo é largamente compartilhado pelas redes

de jogadores, em fanzines, websites e fóruns virtuais, e por vezes tornam-se material oficial publicado pelas editoras de RPG. Os repertórios de jogadores são uma soma desses materiais e de outras narrativas invocadas durante o jogo, tais como livros, filmes, histórias em quadrinhos, artigos científicos, etc.

² Wayfaring, no original.

Sendo assim, o mundo imaginário do jogo é limitado por sua exploração. Não é limitado porque é delimitado, ou cercado. É um ambiente no sentido de Ingold, “para habitantes, contudo, o ambiente não consiste nos arredores de um lugar delimitado, mas em uma zona na qual seus sucessivos caminhos são emaranhados. Nessa zona de emaranhamento – esta malha de linhas interconectadas – não há lados de dentro e de fora, apenas aberturas e acessos” (INGOLD, 2007, p. 103). O lado de fora, de fato, é *off game*. O limite temporal é o fluxo do tempo “real”, *off game*, que cerca o tempo *on game* dando condições aos seus ritmos, intensidades e interrupções.

Como aberturas e acessos, lembranças e citações são essenciais ao jogo, entretecendo *on* e *off games*, mas também irrompendo no estado liminal do *onff game*, comentários de meta jogo, usualmente trazidos para provocar humor. No exemplo acima mencionado, a cidade de Nova Iorque que era apresentada pelo mestre e explorada pelos personagens licantropos dos jogadores era uma malha de filmes hollywoodianos, notícias de jornal, livros dos RPGs do *Mundo das Trevas*, cenários urbanos sombrios, como a Gotham City das histórias do Batman, e também pela experiência metropolitana de moradores de São Paulo. A possibilidade de misturar gêneros e símbolos é característica do fenômeno liminóide tal como descrito por Turner (TURNER, 1982), na qual elementos estruturais podem ser recombina- dos de maneiras novas e até mesmo subversivas. Nesses lugares semi-familiares é possível engajar-se na performance do que Schechner (SCHECHNER, 1985) chama de trechos de comportamento restaurado, revivendo experiências anteriores em novos arranjos estéticos.

Além disso, jogar um RPG é em alguma medida que Tim Ingold chama de percorrer caminhos.² Para existir no mundo imaginário da aventura, os personagens devem estar em um envolvimento ativo com o cenário que se abre em seu caminho, em um processo contínuo de crescimento e desenvolvimento (INGOLD, 2007, p. 76). Os elementos se tornam perceptíveis conforme são úteis para a linha narrativa e para as estratégias dos jogadores em superar desafios. Conforme uma sequência de sessões de jogo se desdobra, o mundo imaginário é produzido como uma malha de seus caminhos, formado ao longo de jornadas percorridas, histórias contadas e lugares conhecidos. Por outro lado, é possível ver o caráter de montagem desses jogos, pois o mestre pode manipular espaço e tempo de acordo com a narrativa. Ao preparar previamente a aventura, desenhar

mapas e definir informações sobre personagens não-jogadores, o mestre pode conceber o jogo como uma trama pré-determinada, na qual os personagens seriam meramente transportados de um ponto a outro, moendo-se ao redor apenas dos lugares mais relevantes para a trama. Mas quando a sequência da performance inicia (SCHECHNER, 1985), o arbítrio dos jogadores desperta o imponderável, e exige improvisação constante. Desse modo, nem o cenário nem a aventura são experimentados como um enredo fechado ou um território a ser ocupado. São linhas a se traçar e seguir. A vida dos personagens é formada pelos rastros que eles deixam, os movimentos inscritos na fantasia compartilhada, tecidos na textura da vivência dos jogadores em seu mundo imaginário.

Da mesma forma que uma ficha de personagem é uma máscara usada não no rosto, mas na imaginação dos jogadores e jogadoras; o palco do jogo não é normalmente visto, ouvido ou tocado pelo corpo e sentidos dos jogadores e jogadoras. É por isso que referências familiares são tão importantes para o processo mimético, de modo que possam ser evocados como imagens do passado para serem orquestradas em conjunto com a descrição do presente. A imagem assim costurada envolve imaginação e memória em um processo criativo. E como são trazidas frequentemente referências comuns aos jogadores, torna-se fácil produzir um lugar imaginário que os personagens possam habitar e estar presentes em conjunto.

Durante a sessão de jogo, a fronteira entre *on* e *off* está sempre em tensão. Frequentemente o grupo de personagens se divide, ou a ação se foca em apenas alguns personagens, deixando os outros de fora. Jogadores podem se tornar espectadores de outros jogadores, mas algumas vezes surge mesmo a exigência de que eles não saibam o que está acontecendo com os personagens dos outros jogadores. Jogadores que utilizam informações que seus personagens não deveriam saber produzem situações indesejáveis de *onff games*, vistas como trapaça. De todo modo, durante uma sessão de jogo, especialmente se ela é realizada em um lugar público como uma biblioteca ou um centro cultural, pode haver outros espectadores com graus variáveis de envolvimento com a performance do jogo. Além disso, muitas vezes um personagem está em um plano de consciência diferente dos outros, como em um sonho ou estado alucinatório, ou quando ele possui uma habilidade sobrenatural. Frequentemente, ao descrever este tipo de cena, o mestre de jogo altera a cadência de sua voz e gesticula seus braços por sobre a mesa de jogo, como se limpasse o palco para uma paisagem alternativa. E os personagens também enfrentam assim seus próprios dilemas sobre o que é real, conforme avançam através de diferentes planos de sua própria realidade.

Fatores externos também perturbam a cena imaginária em ação, pois jogadores e jogadoras estão fisicamente presentes na realidade cotidiana e sua atenção pode ser facilmente atraída para fora do jogo. Durante uma sessão de jogo, a narrativa oral coletiva e consequentemente o lugar imaginário vão esvanecer e ser restaurados, algumas vezes alterados conforme a definição da situação pelos jogadores. Construir a intensidade da performance, equilibrando seu ritmo, períodos de monotonia, calma, rapidez e pico, é responsabilidade em grande parte do mestre de jogo, e este é um dos fatores mais importantes pelo qual seu desempenho será avaliado (SCHECHNER, 1985). Lehmann descreve as transformações das performances, cada vez mais se pautando pela realidade da situação do teatro e dos procedimentos com seu público, guiando-se não por critérios prévios, mas por seu êxito na comunicação (LEHMANN, 1999, p. 226-7). Bons mestres de jogo sabem como envolver e comover cada jogador e jogadora, compartilhando a responsabilidade da narração, mas ainda mantendo suas atribuições como árbitro.

O que preenche o palco virtual de um jogo de RPG não é o cenário de fundo, mas a imaginação dos jogadores e jogadoras, expectadores e expectadoras de si mesmos que precisam atrair com seus corpos e vozes a imagem e as ações de seus personagens. Mas há, para além das narrativas orais, ferramentas como mapas e diagramas, objetos cênicos improvisados ou previamente preparados, miniaturas e peões que assumem o lugar dos personagens para ilustrar suas posições em relação uns aos outros (por exemplo, em lances de combate, nas quais é importante definir o alcance de suas armas). Assim, o corpo e os gestos do mestre de jogo podem se tornar o mundo.

O caminho contínuo entre *on* e *off game*, e seus atalhos subversivos do “*onff game*”, tramam superfícies no mundo pela justaposição de camadas de performance, superfícies linguísticas significantes feitas de palavras e mais que palavras. Parafraseando o nome de uma famosa ambientação de RPG, *Planescape*, é uma paisagem de múltiplos planos de existência, presença e representação. E o *self* borrado, uma trança de referências e volição dos jogadores com atributos e histórico de personagens, é um “habitante que participa de dentro do próprio processo do contínuo vir a ser do mundo e que, deixando uma trilha de vida, contribui para sua tessitura e textura” (INGOLD, 2007, p. 81).

São estes “eus” – pessoas e personagens – híbridos, compartilhados e distribuídos que Dino reuniu ao longo de mais de quinze anos naquela pasta grossa, repleta de papeis. Memórias, particularidades de personagem, trechos de comportamento restaurados e modos de vivenciar lugares imaginários fluem por entre jogadores e suas redes. São feitos de jornadas de imaginação e planos múltiplos de performance.

Referências:

- BEEMAN, William O. "The anthropology of theater and spectacle". *Annual Review of Anthropology* Vol. 22, 1993: 369-393.
- BENJAMIN, Walter. "O que é o teatro épico? Um estudo sobre Brecht" (1939) e "A doutrina das semelhanças" (1933) in *Magia e técnica, arte e política*, São Paulo: Brasiliense, 1994.
- BOURDIEU, Pierre. 1989. *O Poder Simbólico*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1999.
- BUTLER, Judith. *Gender trouble*. New York: Routledge, 1999.
- CASTRO, Rita de Cássia de Almeida *Ser em cena: flor ao vento - etnografia de olhares híbridos*. Tese de Doutorado em Antropologia, FFLCH/USP, São Paulo, 2005.
- CIXOUS, Helene e COHEN, Keith. "The character of 'character' ". *New literary history*. Vol. 5 nº2. The John Hopkins University Press, 1974.
- FERRACINI, Renato. *A Arte de Não Interpretar como Poesia Corpórea do Ator*. Campinas: Editora da UNICAMP, Imprensa Oficial e FAPESP, 2001.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens* (1939). São Paulo: Perspectiva, 1993. 4ª edição.
- INGOLD, Tim. *Lines: a brief history*. Routledge: London, 2007.
- LEHMANN, Hans-Thies. *Teatro pós-dramático*. Trad. Pedro Süsserkind. São Paulo: Cosac & Naify, 2007 (1999).
- MACKAY, Daniel. *The Fantasy Role-Playing Game – a new performing art*. Jefferson: McFarland & Company Inc, 2001.
- MAUSS, Marcel. "Uma categoria do espírito humano: A noção de pessoa, a de 'eu'" (1938) in *Sociologia e Antropologia* (1950). São Paulo: Cosac&Naify, 2004.
- SCHECHNER, Richard. "Points of Contact between Anthropological and Theatrical Thought". In *Between Theater and Anthropology*. Philadelphia: University of Pennsylvania, 1985.
- STOLLER, Paul. "Ethnographies as texts/ ethnographers as griots". In *American Ethnologist* 21(2): 353-366. American Anthropological Association. 1994.
- TURNER, Victor. *From the Ritual to Theatre*. New York: PAJ Publications, 1982.

_____. *Anthropology of Performance*. New York: PAJ Publications, 1988.

VAN GENNEP, Arnold. 1909. *Os Ritos de Passagem*, Petrópolis, R.J. Vozes, 1978.